



Corps et culture

Numéro 4 | 1999
Corps, Sport et Rites

Insolence des pratiques ludiques adolescentes et réponses institutionnelles

Un affrontement ritualisé

Olivier Pégard



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/corpsetculture/575>

ISSN : 1777-5337

Éditeur

Association Corps et Culture

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 1999

ISSN : 1268-5631

Référence électronique

Olivier Pégard, « Insolence des pratiques ludiques adolescentes et réponses institutionnelles », *Corps et culture* [En ligne], Numéro 4 | 1999, mis en ligne le 24 septembre 2007, consulté le 19 avril 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/corpsetculture/575>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

© tous droits réservés

Insolence des pratiques ludiques adolescentes et réponses institutionnelles

Un affrontement ritualisé

Olivier Pégard

- 1 Dans les sociétés premières, rites et rituels constituent une manière de correspondre à l'ordre du cosmos, c'est-à-dire d'établir une relation avec un niveau supérieur à partir duquel s'organise la réalité. Observé depuis les sociétés modernes et urbaines, c'est-à-dire depuis l'édification d'une pensée positive rationalisante, les anthropologues du contemporain s'efforcent tantôt de saisir les restes de traditions, tantôt d'observer comment et au nom de quoi des formes sociales se ritualisent. Entre passé et quotidien, l'anthropologie éprouve l'épaisseur de ce qui se trame. Son intention étant d'en déceler une efficience sociétale. Après avoir forgé ses armes sur le terrain de l'exotique, l'anthropologie observe « l'ici ». Malgré la promotion de l'individualisme comme fondement d'une nouvelle éthique sociale, malgré les déterminismes historiques dont l'ambition était de conduire le collectif vers une société affranchie de ses formes préexistantes, l'écoulement du quotidien produisait sa quotidienneté.
- 2 En filigrane d'une apparente « déritualisation », l'une des préoccupations des sciences sociales consiste à aborder le contemporain comme un territoire de sens à défricher. Bien que dépendant d'une économie de flux, à travers les enjeux (idéologique, sémiologique, éthique, etc.) du rite, l'anthropologie sociale aurait-elle en charge de redonner corps à une réalité fragilisée par cette croyance moderne, que ce qui est visible est ce qui est. L'une des tâches de l'anthropologie ne serait donc pas simplement de visualiser mais de visualiser autrement. Ce serait ce troisième œil ou ce « regard oblique » que M. Leiris aimait souvent rappeler.
- 3 À travers les aspects concurrentiels des espaces proches (sociaux ou interindividuels) de la modernité urbaine, chez les adolescents, l'une des fonctions essentielles du rite est de se constituer un territoire propre. Un territoire de sens qui déformerait et qui

perturberait les multiples opérations de contrôle de l'espace public. À l'idéologie de la transparence et de la lisibilité du social, correspondraient des stratégies discrètes d'opposition, c'est-à-dire des ritualisations de contre pouvoir, version « soft », venant questionner par des moyens détournés la légitimité de l'ordre social.

- 4 Ils jouent dans les cimetières. Ils déposent de grosses pierres sur les routes pour déclencher l'accident. Ils volent une voiture puis la brûle. De France et d'ailleurs, ils rejoignent Hambourg ou Berlin afin de participer à une « mega-rave ». Ils surfent sur les glaciers, près des crevasses. Avec leur tenue sportive, ils traversent négligemment la route en diagonale. Ils, ce sont des adolescents. Face à ce jaillissement pléthorique de pratiques insolites et insolentes, perturbant les convenances sociales, nous voudrions envisager ces apparitions sous l'angle du rapport au jeu. Par jeu, nous entendrons l'apparition d'une forme répétitive se démarquant de l'utilitarisme social. Offrant un jeu symbolique avec la mort, les pratiques à risque représentent un versant particulier de la culture ludique adolescente. L'ordalie s'imbrique dans le potentiel subversif du jeu. La culture adolescente est une culture essentiellement ludique. Dans la grande ville, plutôt que de marauder dans le verger du voisin, l'adolescent provoque les règles policiées de l'anonymat urbain. Au gré des flux et des événements, ce dernier recherche un terrain d'élection, et ce dans la perspective de se construire une image de soi, d'adjoindre secrètement une certaine vacance dans la normativité du social.

Et si justement au cœur de l'urbain, l'ambition secrète de ces accomplissements ludiques d'une adolescence insolite et insolente était de rompre avec l'omniprésence des cadres de gestion ?

- 5 Dans le versant de la société sécuritaire, tout ce qui paraît incertain, propice à nourrir l'incident, déclencherait une justification à l'intervention. Or, les déploiements d'imaginaires ludiques nous indiquent que l'adolescence tente de valoriser l'aléa. En face de cette constante vigilance visant à contrer l'apparition de l'incertain, les adolescences qui se succèdent semblent partager un dénominateur commun, celui du désengagement. Hier comme aujourd'hui, par l'abandon de la rectitude corporelle, par la désinvolture vestimentaire, les attitudes de relâchement du corps ne désignent-elles pas une stratégie de démarcation ? Dans les sciences sociales, nombreux sont les sociologues qui posent le problème de la dérive gestionnaire des institutions. Parallèlement à cela, et relayée par la promotion commerciale, la sphère économique conforte très souvent l'adolescence dans la valorisation d'une signalétique agonistique (« Sega, c'est plus fort que toi »). Conduire à la revendication de soi, s'extraire de cette politesse à papa, telles sont les conventions. Une sorte de prêt-à-porter social et culturel où la tonalité subversive s'installe dans les rouages du conventionnel. Le message serait de faire croire que dans un environnement de contrôle, le dispositif marchand apporterait l'antidote suivante : « *Plus l'institution diffusera sa gestion de l'incertain et plus nous (les marchands) vendrons !* » Tel serait le slogan des groupes commerciaux qui construisent leur stratégie de vente sur le thème de l'adolescence outrancière.
- 6 Mais ces adolescents tombent-ils automatiquement dans ces jeux de duperie ? Ne se jouent-ils pas plutôt d'une relation floue entre le gestionnaire qui restreint et l'économique qui incite ? La culture ludique adolescente s'engouffre dans les brèches. Elle se persuade qu'en deçà ou au-delà des ritualités de surface (mode vestimentaire, formes verbales branchées, etc.) des imaginaires de sens se tissent. S'inscrire dans le rite c'est se convaincre. S'offre alors un processus de renforcement du sens. En même temps que la

culture adolescente produit du rite, elle génère aussi une dynamique de « déritualisation », une sorte de porte d'entrée pour s'initier.

- 7 En traitant de la question du jeu, G. Bataille, R. Caillois, ont adopté des positions critiques à l'égard des perspectives rationalistes : « Quand l'empreinte est prise et le moule fabriqué, imagination et adresse cessent d'être requises. » (Caillois, 1958) En prise à la modernité urbaine, la conduite ludique déborde du cadre prévu. Elle assigne la prise en compte d'une réalité induite, c'est-à-dire provoquée par le sujet. La diversité grandissante de la culture ludique ne participe pas à l'effondrement des normes sociales, elle en est conjointement une conséquence et une réhabilitation du sens par l'entremise du processus de ritualisation. En filigrane de l'accomplissement ludique, la dynamique ritualisation/déritualisation affronte l'idéologie de la transparence. Comme s'il y avait à penser que ce paradigme de la lisibilité ait à proposer malgré lui une fonction dérivée, celle d'ouvrir des brèches, de laisser une marge pour y instruire un jeu subversif, et qu'en retour, cette subversion ludique offre malgré elle un terrain favorable pour justifier d'un interventionnisme continu ? Ce serait dans ce processus de retournement ou d'exploitation de l'élément subversif que le gestionnaire de l'urbain entreprendrait la pertinence de son action sécuritaire.

La présence des graffiti sur les quais de gare serait un bon exemple pour montrer un affrontement ritualisé entre une conduite ludique adolescente et le gestionnaire de la norme publique

- 8 Il est des délits (graffiti, tag, rodéo nocturne en voiture, vol à l'étalage), il est des jeux de rue (skateboard, roller, diablo, etc.), il est des manières d'occuper l'espace, qui sont autant des marques de provocations à l'encontre des institutions. Une sorte de jeu du chat et de la souris dont les imaginaires ludiques narguent ostensiblement cette croyance en la transparence. Le pouvoir institutionnel ne lâche pas prise. Au contraire, il exploite ces formes rituelles d'appropriation de territoire pour justifier de sa pertinence. Entre une jeunesse qui cherche à s'extirper d'un quotidien qu'elle considère trop redondant, et l'obligation institutionnelle d'en préserver le caractère public, des échanges ritualisés s'y jouent.
- 9 Prenons l'exemple de la Société Nationale des Chemins de Fer. Depuis l'année 1991, cette entreprise publique lance épisodiquement des grandes opérations de nettoyage des gares. Il faut neutraliser les graffiti. Pour rendre crédible son action, une campagne d'information fut diffusée dans la presse écrite, notamment dans le quotidien national *Le Monde*. Document photographique à l'appui, la SNCF y explique le bien fondé de son action, en titrant : « *Entre le mur de gauche et le mur de droite, 50 000 francs ont disparu* ». Sous le titre, un document photographique. Côté gauche du document, trois sièges d'un quai de gare disposés devant un mur où les accumulations de graffiti et de tags semblent dégueuler depuis les murs sur les sièges (ceci pour montrer que cette saturation murale devait perturber la possibilité même de s'asseoir).
- 10 Côté droit, un même cadrage et un même lieu nous montrant cette fois-ci que le mur et les sièges ont été remis à neuf. Le rapprochement de ces deux représentations photographiques d'un même lieu, énonce un aspect narratif facilement compréhensible. Cette confrontation manichéenne d'un « avant » et d'un « après » intervention situe l'opération de nettoyage sous l'angle de l'action salutaire et socialement bénéfique. Le slogan rappelle l'investissement financier. La disposition des tags a coûté 50 000 francs. S'agissant d'une entreprise publique, ce rappel évoque indirectement la participation financière du lecteur contribuable. La campagne de communication joue sur

l'assentiment du collectif. Elle repose sur l'effet valorisant de la démocratie directe et citoyenne.

- 11 Sur le terrain de la rationalité économique, l'organisation de cette communication expose la « nocivité » sociale des jeunes qui confondraient jeu et vandalisme. La tendance moralisatrice du message permet de masquer auprès du lecteur les indices ludiques qui s'y expriment. Puisque la mise en scène du document se développe autour de la croyance d'une *lutte farouche* qui s'engage avec *l'ennemi*, l'opération de nettoyage n'institue-t-elle pas un jeu, au sens d'un scénario qui resterait à déterminer ? Entre la pratique nocturne d'une poignée d'adolescents et une institution publique, le défi se ritualise. L'opération de nettoyage qui incombe un coût neutralise ce procédé outrancier d'appropriation causé par la déferlante de tags.
- 12 Du côté institutionnel, il s'agit de présenter une décision mûrement réfléchie, calme, posée. Du côté adolescent, de renchérir dans la confrontation duelle, celle de s'accomplir dans une pratique ludique ignorante des règles du milieu social dont elle devrait dépendre. Tout se passe comme si la SNCF avait à remplir un double enjeu. Rendre propre l'espace public d'une part, sécuriser l'usager d'autre part. Le propre est effectivement facteur de sécurisation symbolique, psychologique et corporelle. Avec le propre, c'est l'idée de progrès qui est véhiculée. Ce qui est rendu propre est consubstantiel au processus de civilisation enclenché dans la modernité. Derrière cette notion, une institution assure la nécessité de sa présence, donc de son action. Dès lors, la stratégie communicationnelle de la SNCF ne réside-t-elle pas dans une mise à profit d'un acte ludico-délictueux pour se parer d'une image positive à l'égard de l'opinion ? Bien plus que de nettoyer des gares, la finalité ultime ne serait-elle pas d'inciter les Franciliens à retrouver en masse des habitudes de transport en commun ? La bataille contre la subversion ludique faisant acte de bonne foi. Les pratiques ludiques d'appropriation et de détournement des espaces urbains serviraient-elles d'alibi communicationnel ?
- 13 Imprimée dans un journal tel que *Le Monde*, intercalée entre les rubriques pages sociétés d'informations nationales et internationales, la diffusion d'une campagne de communication *s'officialise et s'objectivise*. Ici la logique de diffusion du message est plus importante que le contenu du message. La présentation s'organise autour d'une ritualisation du sérieux. La diffusion jouit ainsi d'une portée pédagogique. Dans l'univers de la connotation, voici en gros ce que dirait cette « lutte anti-graffiti » : « Nous avons repris possession du territoire public. Les jeunes rebelles n'auront pas le dernier mot. » Pour combien de temps ? Cette stratégie discursive n'a-t-elle pas pour effet indirect d'alimenter un jeu d'affrontement ? On lit dans le document : « *Parce qu'en rendant les gares plus propres, on les rend du même coup plus sûres.* » Dans cet exercice du pouvoir communicationnel, le narratif n'explique pas. Il réplique.
- 14 Il s'agit plutôt de construire du message en peu de mots, d'éviter les nuances, de conforter sa position sur celle de l'opinion commune. En trouvant un relais favorable, l'opinion s'exploite justement comme levier de la vérité. Dans un milieu urbain de grande ville, où l'unité fait parfois défaut, captée isolément dans la lecture journalistique, l'opinion de chacun désigne une formidable caisse de résonance pour promouvoir la conservation de l'ordre social.
- 15 Mais de façon plus souterraine, le document fait sans le savoir la promotion du graffiti. Ainsi, le discours institutionnel (ou officiel) entretiendrait-il rituellement un jeu à l'égard des jeunes adolescents qui s'engouffrent dans les arcanes de la transgression ? Le graffiti serait l'enjeu du jeu. Au-delà du propre, la position de rejet entretenue par le discours

institutionnel serait de fixer les jeunes autour d'un déroulement ludique vis-à-vis duquel ces derniers auraient le sentiment soit de saisir une occasion pour se laisser croire qu'ils se dessaisissent du quotidien, soit d'avoir trouvé le moyen de mieux le vivre ? En négociant cet affrontement symbolique, c'est aussi une codification sociale qui s'organise. Sous l'apparence du désordre, la culture ludique adolescente trouve un point d'ancrage, fragilement tangible, pour négocier sa maturation vis-à-vis de l'autorité instituée.

- 16 Dans le texte qui accompagne le document photographique on lit :
 « Pour la seule année 1991, nous avons fait disparaître 36 millions de francs dans la lutte contre les graffiti. Évidemment, nous aurions préféré utiliser cet argent autrement. Pourtant, ce nettoyage est nécessaire. Tout d'abord parce que nous ne pouvons quand même pas laisser n'importe qui écrire n'importe quoi n'importe où. Et ensuite parce qu'en rendant les gares plus propres, on les rend du même coup plus sûres. (le texte termine par ce slogan) : **La sécurité avec les trains en Ile-de-France.** »
- 17 Il nous a semblé judicieux de retranscrire en totalité le texte afin que le lecteur puisse accompagner notre analyse. En premier lieu, le ton s'insère dans ce que nous nommerons « une pédagogie du bon sens ». L'objet étant de faire comprendre que la SNCF aurait voulu investir du temps et de l'argent autrement,... En réalité, les intentions sont d'un autre ordre. Il s'agit d'abord de séduire une clientèle d'usagers, en se targuant d'une prise de décision louable aux yeux du plus grand nombre.
- 18 Dans la deuxième phrase du texte, l'adverbe *évidemment* suppose l'assentiment de tous. La succession de phrases courtes, l'emploi d'un vocabulaire courant rassure le lecteur. Plus loin, l'usage du *parce que* viserait à justifier d'une argumentation rigoureuse. Il sera amplifié par l'emploi de la formule *du même coup*. Si en apparence, de tels principes discursifs servent à nourrir l'argumentation, en réalité cette organisation syntaxique a pour effet de verrouiller le champ du questionnement. L'intention n'étant pas de constituer un commerce d'idées, mais de produire un traitement sémantique épuré, de manière à renforcer la direction du discours, à conforter l'opinion. À la versatilité ludique correspond une ritualisation discursive.
 En guise de clôture
- 19 Février 1999, la préfecture du Bas-Rhin publie les chiffres de la délinquance. On annonce plus de 700 voitures brûlées dans l'agglomération strasbourgeoise. Plus de 21 % d'augmentation par rapport au chiffre de 1998. Telle est l'information relayée par la presse radiophonique. La rationalisation du comptage s'oppose aux vertiges nocturnes de certains adolescents. Analyser et tenter de comprendre ces pratiques sociales nous obligent à quitter ces données chiffrées. Si en premier lieu, elles ont le mérite de mettre en évidence des formes récurrentes, elles ne sont pas des finalités de compréhension. Pour cela, autour de ces « ritualisations » émergentes, ne faudrait-il pas proposer une socio-anthropologie du jeu. Au-delà des contextes sociaux tendus, reprendre la taxinomie du jeu de R. Caillois (agon, alea, mimicry, ilinx) s'avère être un moyen de prendre nos distances afin d'entrevoir une compréhension de ces phénomènes. Partir de l'hypothèse qu'à l'ennui diurne, la difficulté d'être s'estompe lors de l'investissement nocturne. Un processus de basculement à partir duquel le sujet « se croit un autre que lui même » (Caillois, 1958).
- 20 Dans les sociétés modernes, les conditions de l'anonymat urbain faisant naître le prétexte à la performance (A. Ehrenberg, 1991) l'entreprise de singularisation provoquent un renouvellement social de surface. Il amplifie d'abord la versatilité des choix de vie. Dès

lors, l'investissement dans la transgression ludique, voire le jeu délictueux, nous amène à penser que les adolescents s'immiscent dans une « performance de contrebande » à des degrés plus ou moins radicaux.

- 21 En prêtant l'oreille, il n'est pas rare de constater qu'une partie de l'opinion adulte converge autour de cette expression : « *Ils (les adolescents) font ça par jeu !* » Qu'y a-t-il dans ce jeu ? Ce *Ils font ça par jeu* équivaut-il à la répétition d'un scénario dans le but de fixer un peu de soi dans l'*hyperfluidité* de la densité urbaine ? Quels sont les imaginaires qui s'y agrègent ? Le recours rationnel aux données chiffrées (coût d'une dégradation, élévation du pourcentage de la délinquance) constitue des écrans de protection contre la possibilité même de poser le délit à la lumière du jeu. Si l'acte joué suppose un investissement sérieux, la ritualité du jeu suppose aussi que l'acteur se reconnaisse en tant que joueur. En aval de l'émergence du rite, c'est le jeu qui en devient le moteur. En tant que simulacre, pratique de défi, rapport au hasard, investissement dans le vertige, il nous faut étoffer le scénario ludique en repérant justement ces multiples détails récurrents. Ces petits détails ritualisés qui seraient la face visible des imaginaires ludiques.
- 22 Lorsque le discours institutionnel, relayé par les voix officielles, tente de reconsidérer sa position autour d'un gage de sérieux, ce n'est pas le degré de subversion qui semble lui poser problème, mais le fait que dans un contexte de projet social à redéfinir, la forme jouée amplifie la relativité du sérieux. Au cœur des flux urbains (économiques, marchands, individuels et collectifs), la subversion de la conduite ludique adolescente préoccupe le gestionnaire de la cité. Indirectement, c'est le caractère futile de l'action ludique qui intervient sur le champ du politique. Occupant l'espace du non verbal, la pertinence (ou impertinence) sociale du jeu consiste en l'adoption d'une stratégie de glissement. Comme si la culture ludique n'avait pas uniquement à innover dans le superflu de la mode, mais surtout à s'accomplir dans l'agir en vue d'occuper et de marquer rituellement un autre visage, une autre énonciation du territoire public.

BIBLIOGRAPHIE

- Cailliois R. (1958) *Des jeux, des hommes*, Paris, Gallimard.
- Cailliois R. (1958) Cohérences aventureuses, in *Esthétique généralisée*, Paris, Gallimard.
- Ehrenberg E. (1991) *Le Culte de la performance*, Paris, Calmann Lévy.
- Huizinga J. (1961) *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

RÉSUMÉS

Dans les grandes villes, la culture ludique adolescente s'impose. C'est alors qu'une « lisibilité insolente » jaillit ici et là. Roller, tag, graffiti, occupation prolongée dans un centre commercial, etc., bref, là où une gestion de la cité se met en place, l'adolescent joue. Confrontée aux exigences

de régulation des flux ainsi que des usages normatifs de l'espace urbain, la culture ludique adolescente se territorialise dans le subversif. Par effet de polarisation, s'installe alors un affrontement rituel.

In big cities, adolescent culture improve. In urban territories, teenagers like to appear insolently. Roller, graffiti, skate, wandering in commercial area, nevertheless urban control, teenagers are playing. So, they need to be excessively. Between city administrator and adolescent culture, maybe there is like a ritual of a virtual confront.

INDEX

Keywords : adolescence, ritual, urban youth, playing

Mots-clés : ville, jeu, rituel

AUTEUR

OLIVIER PÉGARD

Faculté des Sciences du Sport et de l'Éducation Physique. Équipe « Corps et Culture ».
Université Montpellier I